九路盤対局

—取扱説明書—

BPS-IG

日本棋院推薦

このたびはビーピーエス、ファミリーコンピュータ〝囲碁〜九路盤対局〜(BPS－IG)〟をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。
ご使用前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

● 目次 ●

「囲碁」の世界へようこそ！

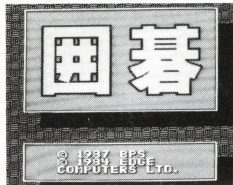
囲碁は、黒と白の石を交互に並べていくシンプルなゲームです。しかし、とても奥が深く、あきることがないので、古くから多くの人々に親しまれてきました。
近年は、欧米でも囲碁の魅力に取りつかれる人が少なくなく、このゲームのプログラムを組んだのもイギリスのアラン・スカーフ氏です。ほんとうの囲碁は19×19の盤面を使いますが、このゲームでは9×9の小さな盤を使用しています。やや狭い感じですが、入門者にはかえってわかりやすいでしょう。

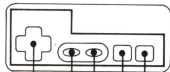
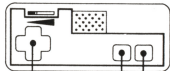
使用上の注意

1）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

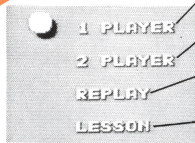
2）端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。

3）シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

注）このカートリッジを無断で複製することを禁じます。

左のタイトル画面が出て来たら、
STARTボタンを押して下さい。
メニュー画面があらわれます。

コントローラの使い方

ボタン	機能
Ⓐボタン	メニューと石の位置の決定
Ⓑボタン	前手の位置の確認
STARTボタン	メニューやレベルの決定
SELECTボタン	メニューの選択、対局中はビギナーモードのON/OFF
✚ボタン	石の位置の指定、およびメニュー、レベルの選択

4つのメニュー

メニュー画面が出たら、SELECTボタンまたは✚ボタンの上下で4つのメニューのどれかを選びSTARTボタンかⒶボタンを押してください。
メニューには、次の4つがあります。

そのほかのキー操作

★BGM　Ⓑボタンと SELECTボタンを同時に押すと、音楽がON／OFFされます。

★ビギナーモード　対局中にSELECTボタンを押すと、盤上の黒白の勢力圏と石の生き死にが表示されます。また、地合も自動的に計算されます。

★記録　対局中またはデモ画面中にⒷボタンとSTARTボタンを同時に押すと、対局が記録されます。

ゲームのすすめ方

1PLAYまたは2PLAYの対局

メニュー画面で1PLAYまたは2PLAYを選んでSTARTボタンかⒶボタンを押し、次の手順で対局を進めてください。

1．まずレベルを選んで

対局に入る前にレベルを決めます。✚ボタンの左右で画面上部の忍者を動かすと、置き石の数が変わります。左端がレベル1で、5子（最初から黒石を5つ置く）のハンディをもらいます。右端のレベル14だと相手に9子のハンディを与えます。STARTボタンを押せばゲーム開始。プレイヤー1から見たハンディの内容は右の表のとおりです。

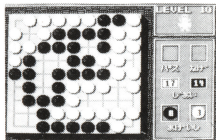
レベル	ハンディ
1	黒番5子
2	4
3	3
4	2
5	先手
6	後手
7	白番2子
8	白番3子
9	4
10	5
11	6
12	7
13	8
14	9

2. 対局スタート

自分の石を✚ボタンで操作し、打ちたいところにもっていき、Ⓐボタンで決定します。2PLAYの場合、プレイヤー1はコントローラⅠで、プレイヤー2はコントローラⅡで操作します。時間制限はありませんので、じっくり考えて打ってください。

着手禁止の場所に打つと、通常のルールでは反則負けになりますが、このゲームでは「そこは打つことができない場所です」「正しい位置ではありません」といったメッセージが出て、打つことができません。このときは、もう一度打ち直してください。

Ⓑボタンを押すと、石が前手の位置に移動します。相手がどこに打ったかわからなくなったときなどに確認することができます。

あげ石は、忍者の手裏剣で自動的に取り除かれ、画面右下の「あげいし」の数が加算されます。

3. パスで終局

日本のルールでは、両者の合意で終局にしますが、このゲームではパスすることで終局の意思をコンピュータに伝えます。打ちたい場所がなくなったら「パス」に石を合わせ、Ⓐボタンを押してください。パスが3回続くと（2PLAYでは2回）終局となります。終局後は、黒と白の忍者が交替で死んでいる石を盤上から取り除き、地合を計算して勝敗を表示します。
対局の途中で投了したい場合は「なげ」に石を合わせ、Ⓐボタンを押してください。

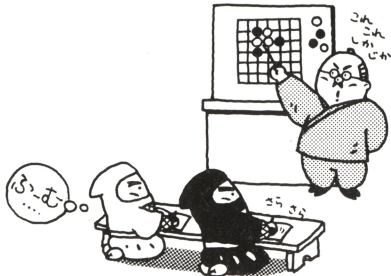
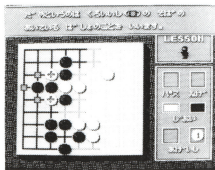
4. 記録はⒷ+STARTで

対局の記録を残しておきたいときは、ゲーム中または終局後に、ⒷボタンとSTARTボタンを同時に押してください。画面上部に1から5の番号が現れます。1の数字は黒く塗りつぶされていますが、✚ボタンを動かすと左右に移動します。STARTボタンを押せば、対局は黒の番号に記録されます。デモ画面を記録することも可能です。

REPLAY(再現)

記録しておいた対局を画面に再現します。メニュー画面でREPLAYに白石を合わせ、STARTボタンを押してください。記録のときと同様、画面の上部に1から5のゲーム番号が出てきますので、再現したい対局の番号を✚ボタンの左右で選択し、STARTボタンを押してください。画面中央に再プレイのためのウインドウが開きます。「BLACK」「WHITE」「2PLAY」「DEMO」のいずれかを✚ボタンで選び、STARTボタンを押してください。それぞれ「黒番」「白番」「2人プレイ」「コンピュータ同士の対局」のモードで対局ができます。
Ⓐボタンを押すたびに、一手ずつ対局が再現されていきます。

LESSON(レッスン)

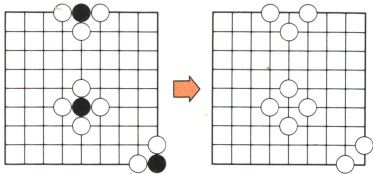
メニュー画面でLESSONに白石を合わせてSTARTボタンを押すと、レッスンが始まります。ゲームの目的、ルール、対局のすすめ方などを簡単に紹介していますので、初めて囲碁に接する方には、役に立つことがたくさんあるでしょう。

囲碁のルール

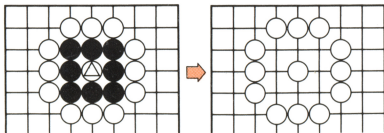
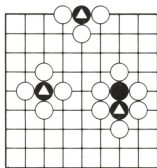
囲碁のルールには、日本ルール以外に中国ルール、台湾ルールなどがあり、細かな点で違いがあります。しかし、基本的なルールは共通です。

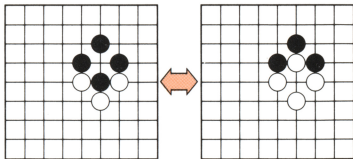
①領地の広いほうが勝ち

囲碁は陣地を奪い合うゲームです。交互に石を置いていき、終局の時点で敵よりも多くの地（縦線と横線の交点）を囲ったほうが勝ちです。

②周囲を囲まれた石は取られる

囲碁はただ地を囲い合うだけではありません。取るか取られるか、戦いも起こります。石に隣り合った縦横の空点（ダメといいます）をすべて囲えば、その石を取ることができます。

③空点のないところには打てない

打ったあとにその石にダメがない場合は、前項のルールに照らして禁じ手とされ、打つことはできません（右図の△の点）。ただし、打った瞬間に相手の石を取ることができる場合は例外です。たとえば、下の図の△の点は通常は打つことができませんが、まわりをすべてドーナツ形に囲えば取ることができます。逆に言えば、石には禁じ手となるような「目」が2つあれば取られることはありません。一度に両方打つことはできませんからね。

④同形反復はダメ

右の図のような形はコウもよばれ、黒からも白からも石を取ることができます。しかし、いつまでも取り合っていたのではゲームが進行しません。そこで、取られたほうは、一手どこかに打ってからでないと取り返すことはできません。

⑤両者の連続パスで終局

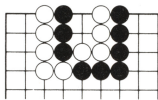
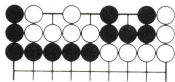
日本では、対局者がお互いに「もう、これで打つところがありませんね」と合意して終局にしています。しかし、このゲームでは、パスという方法でこれを確認しています。打つ必要がないと思ったらパスをしてください。相手に打ちたいところがあれば対局は続きますが、相手もパスすれば、そこでゲームは終了です。

囲碁の楽しい世界

囲碁で使用される道具は、縦横19本の線の引かれた碁盤、それに白と黒の碁石だけです。しかし、そこには人をとりこにしてしまう魅力がいっぱい。やられたほうは「アッ」と息をのみ、やったほうは「これだから囲碁はやめられない」という楽しい技をいくつか紹介しましょう。

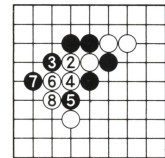
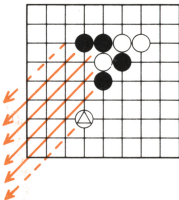
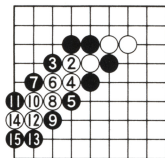
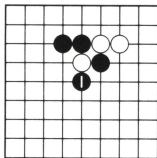
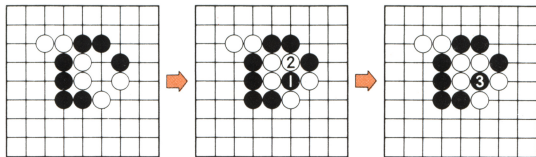
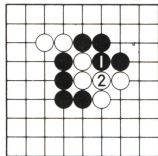
目のないセキ

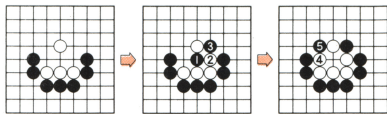
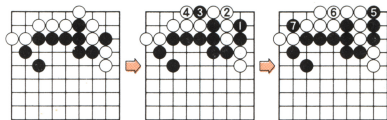
セキ 「目」がなくても生きている

ルールの項でもちょっと触れましたが、石は「目」が2つないと生きられません。でも、例外があります。セキという形です。右のような形の場合、互いに目がないのですが、相手を取ろうとダメをつめると、逆に取られてしまいます。どちらからも手出しできないので、このまま終局します。

一つ目のセキ

シチョウ　逃げてもダメ

「シチョウ知らずに碁を打つな」という格言がありますが、アタリをかけられた石が逃げだしても、結局取られてしまうのがこの形です。

こんな場合はくれぐれも逃げ出したりせず、遠くに助け船（シチョウアタリ）を打っておくのがいい手です。

シチョウアタリは、シチョウの4列とその1列外側までが有効範囲です。結果は…下の図のとおりです。

ややこう高級な手筋ですが、痛快な捨石作戦です。上の図のような形で❶②とわざと石を取らせ、❸とまるごと取り返すのです。右の❶のように、ただアタリにするのでは、②とつながれ、それまでです。

オイオトシ　つないでも、つないでも…

タイトル画面にデモとして登場している有名な「ツルの巣ごもり」もそうですが、敵の石を二段、三段がまえでアタリにしていくのがこの形です。

図の❸がポイント。ただ❺と打つのでは⑥につがれてしまうので、先に捨て石を敢行します。これならいくらつないでも、まとめて取ることができるわけです。
実戦でも、こううまくいくといいのですが…。

EXECUTIVE PRODUCER	HENK B. ROGERS	MANUAL BY	YUTAKA KUBOTA & PARADIGM
IGO ALGORITHM BY	ALLAN A.C. SCARFF	COVER DESIGN BY	MASAYOSHI YOSHIDA
PROGRAMMED BY	ALLAN A.C. SCARFF	TESUJI BY	TOSHIO KASAI
	BOB RUTHERFORD	PRODUCT PLANNING	HENK B. ROGERS
	KAZUYA TAKAHASHI		TOSHITUGU KAWAHARA
	YUJI NAKASHIMA		ALLAN A.C. SCARFF
COMPUTER ART BY	HANS JANSSEN	QUALITY ASSURANNCE	EDWARD SP. ROGERS
	HENK B. ROGERS		JOE B. LANGDON
	RICHARD C. ROGERS		TOMOYUKI TANI
	KIYOSHI IIJIMA		HARUNOBU KATO
	MASAYOSHI YOSHIDA		YASUAKI NAGOSHI
	SHUNICHI NANTO		SHUNICHI NANTO
MUSIC COMPOSED BY	HIROSHI SUZUKI		

1987年6月1日初版

ビー・ピー・エス　〒226　横浜市緑区鴨居3-1-3鴨居ユニオンビル5F ☎(045)421-7421(代)